COLLECTION Oscar Music

FLORENT ELTER

RYTHMIQUES

AVEC K7

FUNK

POUR LES STYLES:
RYTHM'N BLUES
ROCK
JAZZ
FUSION

POUR GUITARE

HL MUSIC

25 301 HL

Collection OSCAR MUSIC dirigée par Daniel SAVIDÈS

FLORENT ELTER

RYTHMIQUES

AVEC k7

FUNK

POUR LES STYLES:
RYTHM'N BLUES
ROCK
JAZZ
FUSION

POUR GUITARE

HL MUSIC

HL MUSIC / Editions Henry Lemoine, 17 Rue Pigalle, 75009 Paris

AVANT-PROPOS

Si la guitare solo reste manifestement très prisée par la majorité des guitaristes, il en est autrement pour la guitare rythmique. Le but de la présente méthode est donc de fournir au guitariste actuel des bases solides de la guitare rythmique pour un usage moderne de l'instrument.

Cet ouvrage offre d'une part des notions préliminaires de théorie et de solfège, puis 20 exercices englobant les différentes techniques employées en rythmique, permettant à la fois d'assouplir le poignet et de développer chez le musicien le sens du "groove". Ce groove, pour être effectif, doit être considéré comme partie intégrante de l'ensemble homogène constitué par la basse, la batterie et la guitare assimilée elle-même dans cette perspective à un instrument de percussion en même temps qu'un instrument harmonique.
Une troisième partie présente une concrétisation des exemples précédents de cocottes et de rythmiques funk dans un large éventail de styles couvrant rhythm'n'blues, bossa, swing, rock entre autres. Cet ouvrage, donc, dote le guitariste d'un important bagage de rythmiques qu'il pourra éventuellement par la suite compléter dans une démarche personnelle, par une création de ses propres rythmiques en suivant l'optique énoncée ici.

Je tiens à remercier : Pascal GUTMAN, Patrick HAUBTMANN, Christian LENEUTRE, Momcilo MILOVANOVIC, Frédéric PERROT, Ranko TOLITCH, Michel CENNI.

Florent ELTER

EXPLICATION DES SYMBOLES UTILISES DANS CET OUVRAGE

⊓ indique un coup de médiator donné de haut en bas

V indique un coup de médiator donné de bas en haut

× note morte

8va- - ┐ ce signe vous indique de jouer à l'octave au-dessus

loco - - ┐ ce signe atténue

Slide : frettez 1/2 ton voire 1 ton maximum au-dessous de la (ou des) note(s) à jouer et glissez le doigt sur la corde jusqu'à la note desirée.

Pull-off en liaison ascendante : jouez la première note normalement, la deuxième étant obtenue en tirant le doigt main gauche utilisé pour la note précédente. Lâchez la corde aussitôt sans rejouer le mediator. La note est donc liée à la précédente, elle n'est attaquée qu'une fois.

Hammer : C'est l'inverse du pull-off. C'est donc une liaison ascendante. Frettez la corde, jouez la note et tapez la corde avec un doigt main gauche au niveau de la seconde note indiquée. La seconde note doit avoir la même puissance que la première.

Notes tirées : la note tirée est obtenue en frettant une case avec le deuxième, troisième ou plus rarement le quatrième doigt main gauche et en tirant la corde vers le haut (pour les cordes mi si et sol), ou vers le bas (pour les cordes ré la mi). Tirez d'1/2 ton, 1 ton et jusqu'à 2 tons selon la note que l'on désire obtenir.

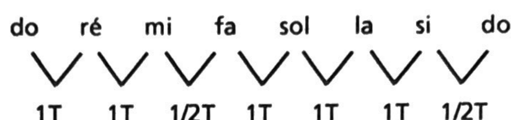
QUELQUES NOTIONS PRELIMINAIRES

I - Composition des mesures

Cette méthode emploie à la fois des exemples de mesures binaires (dans lesquelles les divisions du temps se font par deux) et de mesures ternaires (dans lesquelles les divisions du temps se font par trois). On rencontre ici les mesures suivantes: 4/4; 5/4; 7/8 et 12/8.

II - Formation des accords

1) Les intervalles. Un intervalle est la distance separant deux notes. Pour mesurer un intervalle, on compte le nombre de tons et de demis-tons qu'il contient, nombre qui definira le nom de cet intervalle. Il faut rappeler l'ordre d'enchaînement des tons et demis-tons d'une gamme majeure, en Do majeur par exemple:

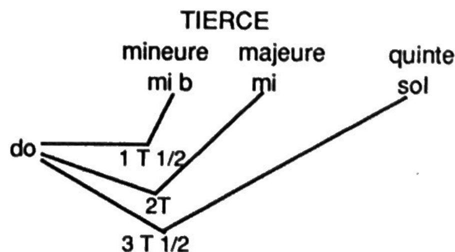


Le tableau suivant expose les intervalles partant de la note do

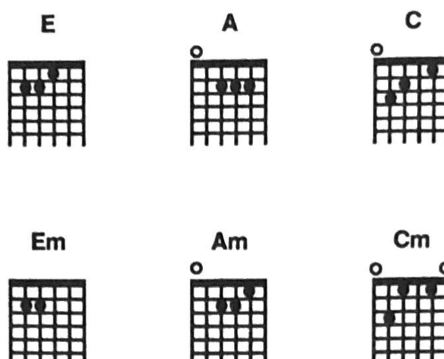
note	nom de l'intervalle	notation
do	fondamentale	
ré b	seconde mineure	
re	seconde maJeure	2
ré #	seconde augmentée	
mi b	tierce mineure	m
mi	tierce majeure	
fa	quarte	sus 4 ou 4
fa #	quarte augmentée	
sol b	quinte bémol	5 b
sol	quinte	
sol #	quinte dièse	5 #
la b	sixte mineure	
la	sixte	6
si b	septième mineure	7
si	septième majeure	7 M
do	octave	
re b	neuvième bémol	9 b
ré	neuvième	9
ré #	neuvieme dièse	9 #
fa	onzième	11
fa #	onzième diese	11 #
la b	treizième bémol	13 b
la	treizième	13

2) Formation d'un accord. Dans nos exemples, nous prendrons encore pour base la note do. Un accord parfait est formé de trois sons : La fondamentale, donnant son nom à l'accord, ici do.
La tierce, pouvant être majeure – mi – ou mineure – mi b.
La quinte – sol-.

Les intervalles d'un accord de do majeur ou mineur sont les suivants :



Maintenant, voici concrètement trois positions d'accord les plus usitées sur la guitare :



Positions que l'on peut à volonté transposer sur le manche pour obtenir l'accord desiré, par exemple pour executer un accord de G avec la première configuration (celle de l'accord de E), on décalera la main de trois demis-tons vers le haut du manche, l'index devant faire office de sillet couvrira toutes les cordes à la hauteur de la troisième case. Ce que l'on nomme un barré.

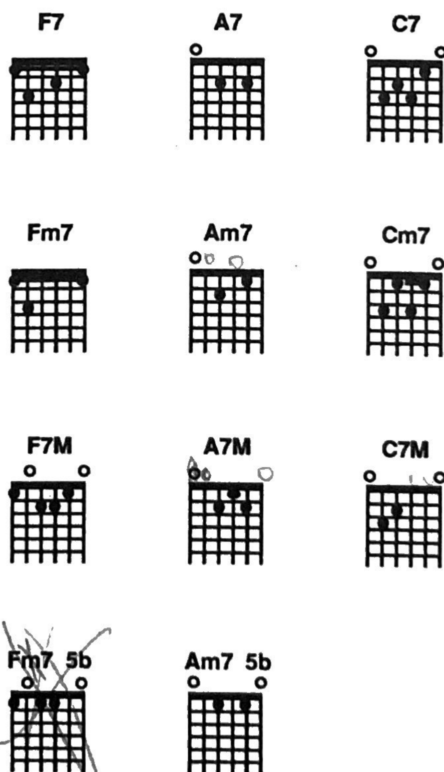


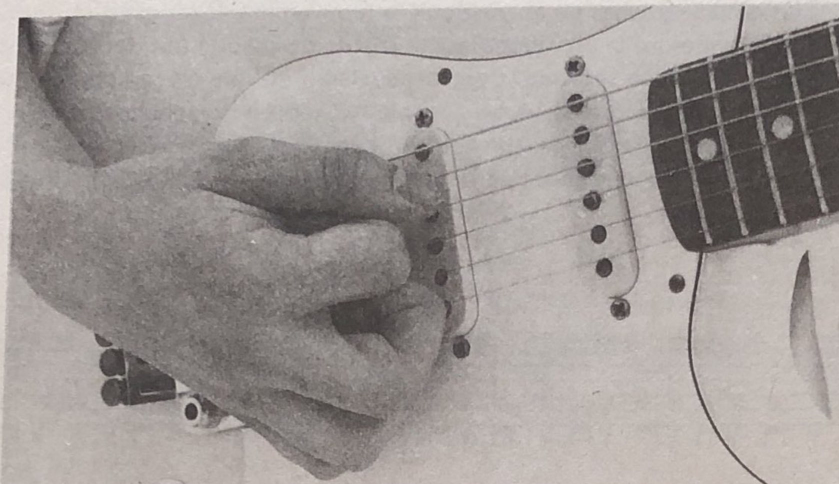
On notera que ces exemples d'accords comportent cinq ou six notes, ce sont en fait toujours des accords de trois sons mais dans lesquels certaines notes sont doublees (octaviees).

3) L'accord de quatre sons. Le premier enrichissement d'un accord est la septième, c'est la note située à cinq tons de la fondamentale. Elle est systématiquement mineure sauf indication. En Do, on aura donc :

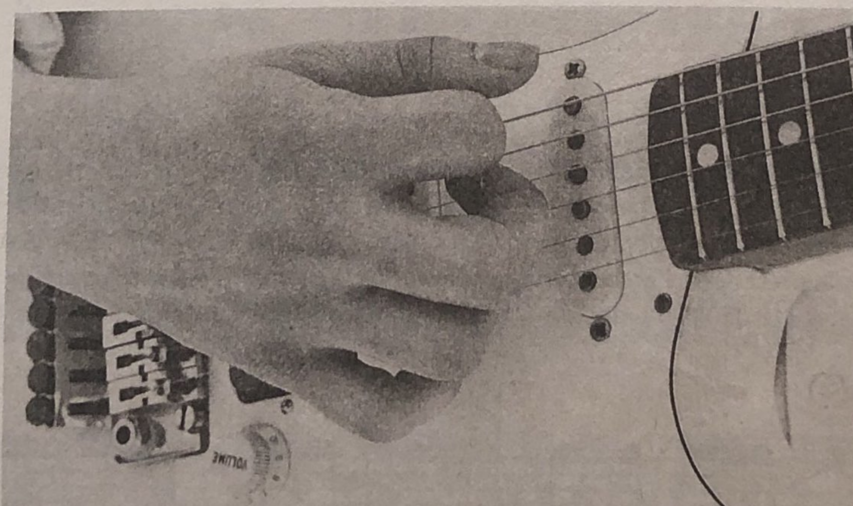
do	mi	sol	si b
fondamentale	tierce	quinte	septième

La septième majeure, elle, est située à cinq tons et demis de la fondamentale. Ex.: do mi sol si. On aura donc sur les trois configurations déjà vues les positions suivantes (que l'on peut bien sûr transposer de la même manière) :





cocotte



rythmique

EXEMPLE 1

RYTHMIQUE

Dans ce premier exemple de cocotte la main droite doit prendre appui sur le chevalet. Le débit de médiator doit rester constant et en double-croches en aller-retour, le mouvement étant exécuté par le poignet et non l'avant-bras. Dans la première mesure la première double-croche de chaque temps est accentuée par un coup de médiator vers le bas; puis dans la seconde, c'est la deuxième double-croche de chaque temps qui sera accentuée par un coup de médiator vers le haut. Le symbole "x" représente les notes mortes qui consistent en un relâchement de la pression de la main gauche tout en gardant le doigt sur la corde et en conservant le débit régulier du médiator. La note jouée ici est en fait la septième mineure de l'accord Bm7.

Bm7

EXEMPLE 2

RYTHMIQUE

Pour cette rythmique, la position de main droite est différente de celle adoptée pour l'exemple précédent. La main devra être placée environ à la hauteur du micro grave de la guitare. Le poignet est légèrement cassé pour permettre une meilleure rotation de la main qui devra toujours être faite librement et en souplesse. Comme dans l'exemple précédent, l'accentuation est faite sur la première double-croche de chaque temps de la première mesure et sur la deuxième double-croche de chaque temps de la seconde mesure.

E 7#9

EXEMPLE 3

RYTHMIQUE

Cette cocotte est similaire à celle de l'exemple 1 dans son éxécution, mais les accentuations sont différentes. Dans la première mesure c'est la troisième double-croche de chaque temps qui est accentuée; dans la seconde mesure, la quatrième. Ici, on joue la tierce de l'accord.

Bm7

EXEMPLE 4

RYTHMIQUE

Cette rythmique emploie la même technique que l'exemple 2, mais les accentuations sont celles de l'exemple 3.

E 7♯9

EXEMPLE 5

RYTHMIQUE

Encore une cocotte mais cette fois avec deux double-croches jouées par temps: dans la première mesure, les deux premières; dans la seconde, la deuxième et la troisième. La note jouée est la fondamentale de l'accord "Bm7".

Bm7

EXEMPLE 6

RYTHMIQUE

Pour cette rythmique, les accentuations sont similaires à celles de l'exemple précédent.

E7♯9

EXEMPLE 7

RYTHMIQUE

Une autre cocotte avec deux double-croches jouées par temps avec des accentuations différentes.

Bm7

EXEMPLE 8

RYTHMIQUE

Cet exemple de rythmique conserve les mêmes accentuations que celles de l'exemple précédent.

E7♯9

EXEMPLE 9

RYTHMIQUE

Cette cocotte comporte trois double-croches jouées par temps: dans la première mesure, les trois premières; dans la seconde, les trois dernières.

Bm7

EXEMPLE 10

RYTHMIQUE

Pour cette rythmique, mêmes accentuations que l'exemple précédent.

EXEMPLE 11

RYTHMIQUE

Cette cocotte à trois double-croches jouées par temps utilise des accentuations différentes. La note jouée est la septième de l'accord Bm7.

Bm7

EXEMPLE 12

RYTHMIQUE

Encore une rythmique à trois accentuations par temps, comme l'exemple précédent.

E 7♯9

EXEMPLE 13

RYTHMIQUE

Une mesure ternaire est employée pour cette cocotte, permettant un effet de balancement qui lui est propre. On aura cette fois six double-croches par temps au lieu de quatre. De plus, les notes seront étouffées par la main droite reposant à la fois sur le chevalet et dépassant sur les cordes. Vous chercherez bien la position idéale qui vous premettra un effet de tiré. Attention aux accentuations.

F 7M

EXEMPLE 14

RYTHMIQUE

EXEMPLE 14 : Mêmes remarques que pour l'exemple précédent.

B♭7M

EXEMPLE 15

RYTHMIQUE

Cette cocotte est similaire à celle de l'exemple 13 pour son interprétaion, seules les accentuations changent. La note jouée est la septième de l'accord Am7.

A m7

EXEMPLE 16

RYTHMIQUE

Mêmes accentuations que l'exemple précédent.

B ♭7M

EXEMPLE 17

RYTHMIQUE

Mêmes accentuations que l'exemple précédent.

C 7

EXEMPLE 18

RYTHMIQUE

Cet exemple de rythmique ternaire emploie les accentuations de l'exemple précédent.

B♭7M

EXEMPLE 19

RYTHMIQUE

Encore une cocotte ternaire avec des accentuations différentes. La note jouée est la septième de l'accord Dm7.

Dm 7

EXEMPLE 20

RYTHMIQUE

EXEMPLE 20 : Mêmes accentuations que l'exemple précédent.

B♭7M

MORCEAU 1

Ce premier morceau offre un exemple de funk intégrant à la fois cocotte et rythmique, lesquelles apparaissent en alternance d'une mesure sur l'autre.

Bm7

MORCEAU 2

RYTHMIQUE

Cette cocotte funk est exécutée en ternaire, en shuffle. Dans les mesures 5 et 6, on adoptera la position de rythmique.

MORCEAU 3

RYTHMIQUE

Exemple de rythmique funk. maintenez l'effet de ra de quatre en anacrouse qui devra être travaillé lentement d'abord, puis en augmentant progressivement le tempo afin d'obtenir des notes le plus serrées possible.

Dm7 Dm G Em7

8va

T
A
B

MORCEAU 4

RYTHMIQUE

Encore une rythmique funk à jouer en souplesse.

Dm7 Dm7 sus4 Am7 A7 5+

T
A
B

Dm7 Dm7 sus4 Gm7 5♭ A7 9♭

T
A
B

MORCEAU 4 (suite)

Dm7 Dm7 sus4 Am7 A7 5+

Dm7 Dm7 4 Gm7 Am7 Dm7

MORCEAU 5

RYTHMIQUE

Ici, on utilise une rythmique funk en octaves sur trois mesures a jouer avec energie. Les tirés de la troisième mesure sont d'une hauteur d'un demi-ton.

E♭sus4

MORCEAU 5 (suite)

D♭sus4

1

2

T
A
B

7 8 6 6 7 8 7 8 6 6

14 13 14 13 14 13

MORCEAU 6

Les deux morceaux suivants sont des exemples de "reggae" dans lesquels le débit de médiator sera constant mais seules les accentuations indiquées seront éxécutées, donc absence de notes mortes.

A D E

MORCEAU 7

B E F♯

B E F♯

MORCEAU 8

Ce morceau offre un exemple hard dans lequel l'attention devra surtout se porter sur la deuxième guitare exécutant la rythmique à proprement parler.

guitare 1

guitare 2

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 8 (suite)

guitare 1

guitare 2

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 8 (suite)

guitare 1

T
A
B

9
7

guitare 2

T
A
B

9
9

MORCEAU 9

Encore un morceau hard dans lequel on a cependant un exemple de cocotte où toutes les notes sont jouées en étouffé mais dont certaines comportent des accentuations, cette cocotte est exécutée avec un léger delay.

guitare 1

guitare 2

8va

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 9 (suite)

guitare 1

2

guitare 2

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 10

Dans ce morceau rock on doit employer un son "edge" (saturation douce). Ce riff est exécuté la main droite posée sur le chevalet, étouffant légèrement les notes.

4 fois

MORCEAU 11

Ce morceau offre l'exemple d'un morceau hard avec deux guitares.

guitare 1

guitare 2

8va

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 11 (suite)

guitare 1
2
S
S
7 5 5 7 7 7 5 7 6 8 8 3 3 3 5 3 5 3 5 3 5 3 5 3

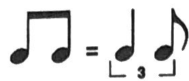
guitare 2
10 10 10 10 10 10 10 10
10 10 10 10 10 10 10 10
8 8
8 8

guitare 1
7
5

guitare 2
10
10

MORCEAU 12

Voici un exemple de rock "shuffle" devant être interprété en ternaire et avec un sc "edge".



MORCEAU 12 (suite)

MORCEAU 13

Ce morceau de rythm and blues comporte deux guitares; j'ai retranscrit celle qui joue la rythmique en son "edge".

8va

E7

A7

B7 A7

E7 B7

MORCEAU 13 (suite)

E7

A7

MORCEAU 14

On a là un exemple de cocotte sur un morceau country, dans lequel toutes les notes sont jouées en étouffé, donc abscence de notes mortes, mais certaines comportent des accents.

MORCEAU 15

Ce jazz utilise une écriture binaire qu'il faut interpréter en ternaire. La première partie du morceau est jouée en cocotte avec des notes étouffées, puis la seconde sera jouée sous forme de rythmique.

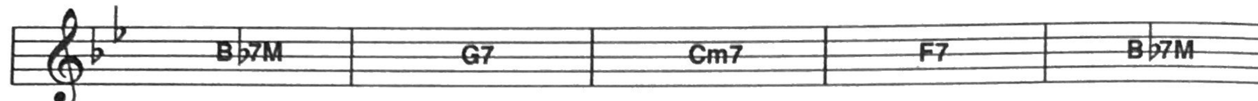
MORCEAU 15 (suite)

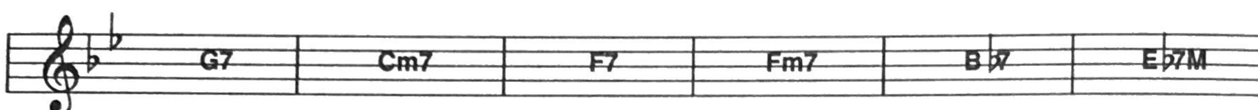
MORCEAU 16

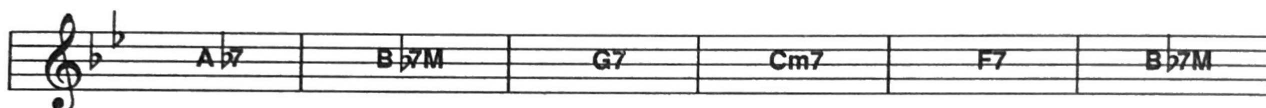
Ce second jazz, de tempo plus rapide, emploie des techniques similaires au précédent.

MORCEAU 16 (suite)

GRILLE







MORCEAU 17

Ce morceau est un exemple de cocotte sur une bossa nova dans laquelle les notes sont très légèrement étouffées.

Em9 | A7 5+ A7

Bm 11 | C7M F7 9 | Em9

MORCEAU 18

Cette salsa est exécutée sous forme de rythmique dans laquelle ne sont jouées que les doubles notes.

Am7 D7 Bm7 E7

Am7 D7 G7M C7M

G7M

MORCEAU 19

Cet exemple de samba emploie une technique identique à celle du morceau précédent.

8va

Am Em9 B7 5+

MORCEAU 20

On a là à nouveau un morceau funk, utilisant deux guitares en son clair se superposant. Dans la troisième mesure les cocottes seront exécutées en position rythmique afin d'obtenir plus de puissance.

guitare 1

guitare 2

S

guitare 1

guitare 2

MORCEAU 21

Un autre exemple de rythmique funk.

MORCEAU 22

Ce morceau funk offre un exemple d'alternance de cocotte et de rythmique.

MORCEAU 22 (suite)

MORCEAU 23

L'introduction ainsi que la fin du morceau sont jouées avec la guitare et la basse à l'unisson. La seconde partie étant jouée en rythmique et la troisième en cocotte.

MORCEAU 23 (suite)

T
A
B

T
A
B

fin

T
A
B

T
A
B

MORCEAU 24

Dans ce morceau, la cocotte comporte deux notes tirées.

MORCEAU 25

On a là un exemple de style "fusion" dans lequel la guitare et, la cocotte et la basse sont jouées à l'unisson.

3 fois

MORCEAU 26

Ce morceau funk utilise deux guitares, la première jouant d'abord une cocotte puis une rythmique en octaves, la seconde jouant seulement une rythmique en octaves.

guitare 1

guitare 2

8va

3'fois

guitare 1

MORCEAUX 27

Ce morceau rock, offre un exemple de cocotte jouée avec un delay.

MORCEAU 27 (suite)

MORCEAU 28

Ce morceau rock employant un delay, la main droite doit être positionnée comme pour une cocotte mais les notes ne sont pas bloquées.

MORCEAU 29

Ce morceau rock, utilise une mesure à $\frac{5}{4}$, la première guitare en son saturé joue la rythmique, la seconde guitare en son clair exécute d'abord un arpège puis une rythmique en octaves.

MORCEAU 30

Ce dernier morceau offre un exemple de mesure en $\frac{7}{8}$, la cocotte joue donc sept croches par mesure.

8va

T A B

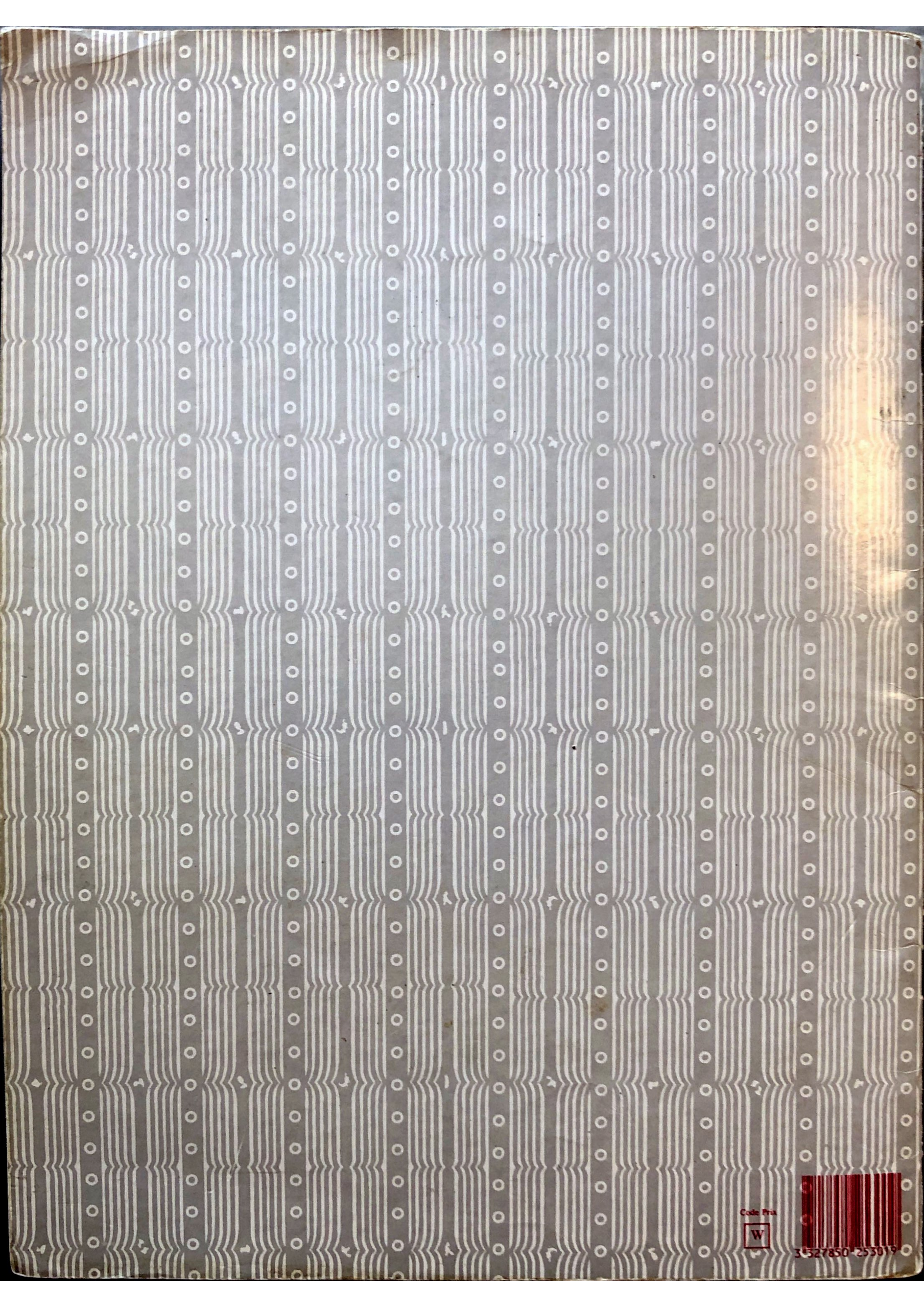
10 13 12 11 10 11 12

T A B

8 9

IMP. M.C.L. LEVALLOIS 47 37 69 08 1090




Code Prix
W
3 327850 253019